



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada zaman sekarang ini perkembangan teknologi telah berkembang sangat cepat, baik di negara maju maupun di negara berkembang salah satunya di Indonesia. Indonesia adalah salah-satu negara berkembang dengan pupolasi penduduk yang sangat tinggi dengan kemampuan ekonomi yang terus melesat dan stabil. Pertumbuhan ekonomi di Indonesia mendorong prilaku konsumerisme penduduknya terutama di kota-kota besar seperti Jakarta, Bandung, dan Surabaya, kebutuhan dan daya beli terus meningkat, termasuk kebutuhan akan teknologi baru, terutama teknologi komunikasi yaitu *gadget*. *Gadget* merupakan perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebagai inovasi atau barang baru. *Gadget* sudah merupakan produk kebutuhan masyarakat Indonesia, ditandai dengan terus masuknya barang impor berupa *gadget* ke Indonesia. Perilaku untuk terus meng-*update* teknologi terlihat dari seringnya masyarakat Indonesia mengganti *gadget* miliknya hanya dalam hitungan bulan saja. Inilah data impor *gadget* di Indonesia, pada tahun 2009 hingga tahun 2010 peningkatan pada *gadget* hampir mendekati 100% secara keseluruhan, ditempati posisi pertama oleh laptop peningkatan tertinggi dari 397 pada tahun 2009 ke angka 12.930 pada tahun 2010, kemudian diikuti dengan komputer tablet dan telepon seluler. Kemudian pada tahun 2010 peningkatan *gadget* di Indonesia tidak terlalu tinggi ke tahun 2011, namun ditempati posisi pertama oleh komputer tablet

pada angka 8.845 pada tahun 2010 meningkat ke angka 115.934 pada tahun 2011, setelah itu diikuti oleh laptop dan telepon genggam. Pada tahun 2011 mengalami peningkatan ke 2012 pada *gadget* secara keseluruhan, diduduki peringkat pertama dengan angka yang cukup tinggi oleh laptop, dengan angka 97.700 pada tahun 2011 menjadi 639.590 pada tahun 2012. Kompas, 28 Januari 2013:58.

Menurut pakar dan pengamat teknologi Heri Setiady Wibowo perkembangan penggunaan *gadget* tahun kemarin (2012), mencapai angka 120%. Pada saat ini peta perkembangan teknologi *gadget* sedang berpihak pada *gadget* berbasis android menggantikan era blackberry sebelumnya. www.beritasatu.com.

Secara positif penggunaan *Gadget* telah menunjang aktivitas sehari-hari masyarakat Indonesia karena keunggulannya yang dapat melakukan banyak hal dalam satu produk, tetapi terdapat sisi negatif yang harus diwaspadai akibat penggunaan *gadget* yang tidak tepat, terutama bagi pengguna dibawah umur atau anak-anak. Orang tua pada saat ini sangat mudah memfasilitasi anak dengan *gadget* yang canggih dengan alasan membantu mempermudah pengerjaan tugas-tugas sekolah, mengerjakan pekerjaan rumah, serta sebagai sarana hiburan dengan banyaknya pilihan *software* permainan. Menurut Dokter Spesialis Anak Attila Dewanti, saat ini orang tua sudah malas jadi tinggal kasih iPad, sebetulnya hal ini tidak mendidik, karena hanya melatih jari telunjuknya. Padahal, untuk menunjang tumbuh kembang anak itu harus merangsang motorik kasar dan motorik halusnyanya.<http://lifestyle.bisnis.com/>.

Penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak akan berdampak negatif karena dapat menurunkan daya konsentrasi dan meningkatkan ketergantungan anak untuk dapat mengerjakan berbagai hal yang semestinya dapat mereka lakukan sendiri. Dampak lainnya adalah semakin terbukanya akses internet dalam *gadget* yang menampilkan segala hal yang semestinya belum waktunya dilihat oleh anak-anak.

Menurut sudut pandang ilmu kesehatan jiwa, penggunaan *gadget* usia dini tidak disarankan, dr Tjhin Wiguna, SpKJ(K), dari Divisi Psikiater Anak dan Remaja Departemen Psikiatri Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia/Rumah Sakit Ciptomangunkusumo (FKUI/RSCM) Jakarta akibat hal ini anak tidak dapat belajar dengan cara alami bagaimana berkomunikasi dan sosialisasi. Anak juga tidak mampu mengenali dan berbagi aneka emosi, misal simpati, sedih, atau senang, alhasil anak tidak dapat merespon hal yang ada di sekelilingnya baik secara emosi maupun verbal. Terbatasnya respon anak akan mengganggu perkembangan kemampuannya untuk bergaul dan beradaptasi. (Sumber : Nakita, 14 April 2012:26)

Permasalahan yang terjadi pada generasi saat ini adalah pemberian *gadget* yang terlalu dini di era globalisasi ini menyebabkan dampak negatif terhadap perkembangan anak di usia dini. Banyak anak yang mulai kecanduan *gadget* dan lupa bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya yang berdampak psikologis terutama krisis percaya diri, juga pada perkembangan fisik anak.

Peneliti yang dipimpin oleh Dr. Cathy Williams dari *University of Bristol* dan Dr. Jes Gunggenheim dari *University of Cardiff* mengungkapkan, anak-anak yang lebih banyak menghabiskan waktu di luar ruangan, pada usia 5 – 7 tahun memiliki mata yang lebih sehat dan terhindar dari rabun jauh di usia 15 tahun. Dengan anak bermain di luar, anak-anak lebih banyak melakukan kegiatan fisik dan juga mendapat siraman matahari yang lebih banyak. Penelitian ini mengungkapkan bahwa 80 – 90 % anak di Asia Tenggara menderita rabun jauh karena mereka lebih banyak menghabiskan waktu di dalam ruangan. Terkadang orang tua mengizinkan dan melepas anak untuk bermain komputer di dalam rumah, agar anak tidak berlama – lama main di luar rumah. Namun, dengan anak lebih banyak bermain dengan *gadget* di dalam ruangan, anak lebih banyak terkena radiasi dari komputer dan kurang terkena sinar matahari dari luar. (Sumber : Femina, 25 Januari 2013:5.)

Jika masalah-masalah ini terus dibiarkan maka lambat laun tidak adanya rasa saling, kurang menghormati orang tua, timbulnya rasa egois/ mementingkan diri sendiri, sakit fisik seperti rabun jauh dan sebagainya karena kurangnya gerak fisik pada anak.

Untuk mengurangi dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak di usia dini dibutuhkan sebuah tindakan untuk menggugah kesadaran atau perilaku masyarakat terutama orang tua yang memiliki anak, melalui aktifitas kampanye sosial yang menginformasikan tentang bahaya *gadget* bagi anak usia dini. Orang tua sangat berperan penting dalam menunjang perkembangan psikis dan fisik anak, sehingga dampak negatif dapat dihindari. Penulis merancang ragam

kampanye tersebut dengan aplikasi media yang sering dijumpai oleh para orang tua seperti media cetak maupun media internet.

1.2. Rumusan Masalah

- Bagaimana konsep visual dari Kampanye Sosial “Bahaya *Gadget* bagi Anak Usia 3-8 Tahun di Jakarta”?
- Bagaimana membuat tampilan visual dalam perancangan kampanye Sosial bahaya *gadget* bagi anak usia dini dengan orang tua sebagai target?
- Media apa saja yang dapat digunakan dalam pembuatan kampanye sosial tersebut?

1.3. Batasan Masalah

Penulis merancang kampanye sosial dengan tema bahaya *gadget* bagi anak usia dinikarena menurut penelitian dengan meneliti langsung pada objek yang bersangkutan dan mencari informasi melalui media massa dan media *online*, dinyatakan bahwa anak-anak usia dini sudah mahir dalam mengoperasikan *gadget*.

1.4. Tujuan tugas Akhir/Skripsi

1. Kaitannya dalam konsep visual perancangan kampanye sosial bahaya *gadget* bagi anak usia dini dengan orang tua sebagai targetnya penulis mengadakan literatur, pencarian data yang nyata dan penelitian.
2. Mampu membuat tampilan visual dengan penggabungan antara fotografi dengan ilustrasi yang sesuai dengan target *audience* (orang tua).

3. Memahami media-media yang efektif digunakan untuk kampanye sosial dengan target audience orang tua

1.5. Manfaat Tugas Akhir/Skripsi

Bagi objek yang diteliti

- Mengerti betapa pentingnya peranan orang tua dalam perkembangan anak di usia dini.
- Belajar untuk tidak memberikan *gadget* kepada anak yang masih berusia dini karena berdampak negatif secara psikologi dan psikis.

Bagi peneliti

- Mengembangkan gagasan berupa konsep visual untuk kampanye sosial dan mempertajam kemampuan dalam bidang digital fotografi, media campaign, untuk orang dewasa dan tata cara menulis dengan kaidah akademik yang benar.
- Mengetahui kebutuhan masyarakat untuk lebih meningkatkan kesadaran terhadap para orang tua dan masyarakat terhadap bahaya *gadget* bagi anak usia dini.

Bagi masyarakat pada umumnya

Mengerti bahwa *gadget* sangat berbahaya bagi anak usia dini dan sadar bahwa anak memerlukan lingkungan untuk mereka bersosialisasi?

1.6. Metode Pengumpulan Data

Pada pengumpulan data penulis mencari sumber-sumber melalui media *online* dan media cetak sebagai sumber tertulis. Kemudian, penulis juga menggunakan pengumpulan data dengan wawancara kepada nara sumber yang berkaitan dengan judul tugas akhir, observasi langsung kepada objek yang diteliti, dan membuat kuisioner yang dibagikan kepada target audience).

1.7. Metode Perancangan

Kampanye sosial ini dirancang dengan menggunakan media-media *below the line* dan *above the line*, dengan menggunakan iklan majalah, iklan tabloid, iklan internet melalui sosial media, iklan pada situs web dan iklan pop up. Penulis merancang kampanye sosial ini dengan mengumpulkan data- data melalui literatur, observasi langsung terhadap target, melakukan komunikasi langsung dengan anak-anak usia dini, juga dengan survei menggunakan penyebaran angket. Dengan pengumpulan data, maka penulis mendapatkan data-data yang nyata untuk mengetahui rancangan yang sesuai dengan target market yaitu orang tua. Kemudian, penulis membuat visualisasi dengan fotografi dan tipografi yang sesuai dengan target, dan mencari tagline yang sesuai untuk menunjang tersampainya pesan kampanye sosial ini.

1.8. Skematika Perancangan

Perancangan Kampanye Sosial “Bahaya Gadget Bagi Anak Usia 3-8 Tahun di Jakarta”

